



Rondiyah | Nurul Ihsan | Fahmi | Ambarwati Budi Rahayu | Dwi Sulisworo

Maister Program of English Education. Universitas Ahmad Dahlan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya atas selesainya penyusunan “Buku Pedoman Game Online Kahoot” bagi siswa Sekolah Menengah Pertama tahun 2019. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Buku pedoman ini merupakan penjabaran dari langkah-langkah bagaimana mengoperasikan Kahoot game online sebagai media pembelajaran English interaktif yang secara spesifik berisi tentang materi pembelajaran English siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tentunya buku pedoman pengoperasian Kahoot ini telah dikaji secara mendalam. Namun, perlu adanya perbaikan dan pengembangan untuk pembelajaran yang lebih baik lagi di masa yang akan datang karena teknologi selalu berkembang. Siswa akan belajar dengan lebih baik apabila mempunyai media pembelajaran yang baik.

Ucapan terima kasih kepada Universitas Ahmad Dahlan dan pihak-pihak yang membantu terselesainya buku pedoman ini. Semoga amal ibadah kita di terima Allah sebagai amal jariyah dan buku pedoman pengoperasian Kahoot game online ini dapat bermanfaat untuk kemaslahatan bersama.

Yogyakarta, 27 Oktober 2019
Tim

DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
A. PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Diagram 1: Online Activity	4
3. Diagram 2: Offline Activity	5
4. Diagram 3: Assessment	6
B. PENJELASAN DIAGRAM	7
1. Penjelasan Diagram 1: Online Activity	7
2. Penjelasan Diagram 2: Offline Activity	12
3. Penjelasan Diagram 3: Assessment	14
C. TAMPILAN INSTRUKSI PERMAINAN	16
1. Tampilan Instruksi Permainan untuk Guru	16
2. Tampilan Instruksi Permainan untuk Siswa	17
D. LEARNING MATERIAL	20
1. Animals-Underground	20
2. North pole- Salt Water	21
3. Desert- Forest	22
4. Fish- Camel	23
5. Walrus- Snail	24
6. Swallow-Worm	25
7. Tiger- Whale	26
8. Ape-Leech	27
9. Crocodile-Finch	28
10. Buffalo-Beaver	29
11. Polar Bear-Fruits	30
12. Seed-Fried Chicken-Plant	31
13. My lovely Cat – My Rabbit (Animal Description)	32
14. Camel – Polar Bear (Animal Description)	33
E. HASIL DAN TEMUAN DARI PENERAPAN GAME INTERAKTIF	34
3. Hasil Analisis Wawancara	34
4. Hasil Analisis Observasi	35
REFERENSI	
BIODATA PENULIS	

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang mana Bahasa Inggris telah diajarkan disekolah – sekolah di Indonesia. Hal ini dimaksudkan supaya siswa menguasai Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang digunakan oleh semua negara untuk berkomunikasi. Semua aspek banyak melibatkan disiplin ilmu ini. Maka sejak dini siswa di sekolah sudah diajarkan Bahasa Inggris. Dalam Bahasa Inggris ada beberapa skill atau keterampilan berbahasa.

Ada empat macam skill atau keterampilan dalam Bahasa Inggris yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Ke empat keterampilan ini akan berjalan dengan baik ketika di dukung dengan penguasaan perbendaharaan kata yang luas. Guru lebih mudah mengajar Bahasa Inggris saat guru menguasai kosakata atau perbendaharaan kata dalam Bahasa Inggris, begitu pula sebaliknya siswa lebih mudah menguasai empat keterampilan Bahasa Inggris dengan didukung oleh penguasaan perbendaharaan kata atau penguasaan kosa kata Bahasa Inggris.

Penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sangat penting bagi guru dan siswa yang mengajar dan belajar Bahasa Inggris. Ketika siswa bisa menguasai banyak kosakata atau perbendaharaan kata Bahasa Inggris maka siswa akan memiliki peluang yang besar dan lebih mudah dalam menguasai empat skill atau keterampilan Bahasa Inggris. Jika siswa tidak menguasai banyak perbendaharaan kata dalam Bahasa Inggris maka penguasaan ke empat skill atau keterampilan Bahasa Inggris juga akan lebih sulit untuk dipahami.

Guru di sekolah sebagai agen perubahan, yaitu pengajar serta pendidik bagi siswa di sekolah. Guru juga sebagai pengendali kegiatan belajar di sekolah. Seorang guru di sekolah harus bisa meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar melalui penyajian dan penyampaian materi yang menarik. Siswa akan memiliki antusias belajar yang tinggi ketika seorang guru mengajarkan dan menyampaikan

materi yang dikemas secara menarik. Oleh sebab itu guru bisa menyajikan dan mengajarkan penguasaan perbendaharaan kosa kata yang dikemas secara menarik. Dengan penyajian dan penyampaian materi secara menarik siswa akan lebih mudah menangkap dan menyerap perbendaharaan kata Bahasa Inggris.

Pengajaran perbendaharaan kosakata akan menarik siswa salah satu caranya adalah dikemas melalui inovasi media pembelajaran berupa teknologi, yang menggunakan handphone atau laptop dengan mengunduh salah satu aplikasi pembelajaran. Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (2003: 217) Ada perbedaan penggunaan multimedia, yaitu penggunaan media zaman dahulu dan penggunaan media pada zaman sekarang. Penggunaan multimedia pada zaman dahulu merujuk kepada penggunaan beberapa media sedangkan pada zaman sekarang penggunaan media merujuk pada beberapa penggunaan media dengan penyajian pembelajaran menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran. Jadi penggunaan komputer sebagai suatu media pembelajaran sebagai suatu media pembelajaran yang efektif.

Rivers (Nunan, 1991: 117) penguasaan kosakata dalam belajar Bahasa Inggris penting supaya dalam praktiknya pembelajar bisa menerapkan dalam struktur kalimat. Penguasaan kosakata penting supaya pembelajar dapat menggunakan bahasa kedua. Tarigan (1986: 2), kosakata memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan berbahasa, semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasa juga akan semakin meningkat. Kosakata mempengaruhi keterampilan berberbahasa seseorang.

Multimedia pembelajaran bermanfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips (1997: 12) multimedia yang interaktif sebagai suatu wadah yang dapat mengakomodir cara belajar yang tidak sama pada seorang pembelajar Philip(1997: 12) multimedia yang interaktif memiliki suatu manfaat pada lingkungan belajar dan dapat mendukung cara belajar tertentu.

Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan (Pikulski & Templeton, 2004: 5). Penguasaan kosakata mempengaruhi suatu keahlian berbahasa.

Karena itu pembelajaran kosakata penting, dalam pembelajaran tentang kosakata memerlukan suatu prosedur dan pendekatan yang tepat. Pembelajaran kosakata berhubungan dengan bagaimana mengajar dan mengajarkan kosakata.

Aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperluas perbendaharaan kata adalah menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi pembelajaran berupa Kahoot akan membantu siswa dalam belajar kosakata Bahasa Inggris. Dengan aplikasi media belajar ini siswa akan lebih tertarik dan antusias untuk belajar kosakata Bahasa Inggris sebab dalam aplikasi kahoot memuat aplikasi seperti game pembelajaran dengan konten Bahasa Inggris. Siswa bisa menjawab soal dalam Bahasa Inggris melalui aplikasi ini yang mana soal yang ada dalam aplikasi tersebut telah dibuat oleh guru sebelumnya. Dalam soal tersebut guru akan membuat soal-soal dengan menggunakan berbagai macam kosa kata Bahasa Inggris dan siswa bisa membaca, memahami kata dalam Bahasa Inggris sehingga siswa bisa menjawab soal-soal yang disajikan oleh guru melalui aplikasi Kahoot.

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang menarik untuk kegiatan belajar dan mengajar untuk siswa, hal ini akan menarik saat diterapkan di dalam kelas untuk kegiatan pembelajaran. Kahoot ini bisa dimainkan secara online melalui 2 orang atau lebih, yaitu ada yang berlaku sebagai admin, ini bisa dilakukan oleh guru dan sebagai peserta, ini bisa dilakukan oleh siswa. Guru membuat pertanyaan dengan menggunakan berbagai macam kosakata dan siswa menjawab pertanyaan tersebut. Maka secara langsung siswa akan membaca dan mengetahui kosa kata tersebut.

Di era milenial 4.0 ini pembelajaran menggunakan media aplikasi Kahoot ini akan menarik untuk siswa dalam belajar memahami dan menguasai perbendaharaan kata Bahasa Inggris. Dalam mengerjakan soal menggunakan Kahoot ini memerlukan proses berpikir yang terbatas karena waktu pengerjaan dibatasi. Maka hal ini menjadi penting untuk siswa karena bisa melatih siswa untuk berfikir secara cepat dan tepat, sehingga akan melatih siswa berpikir kritis dalam memahami berbagai macam kosakata atau perbedaharaan kata Bahasa Inggris.

Diagram 1: Offline Activity

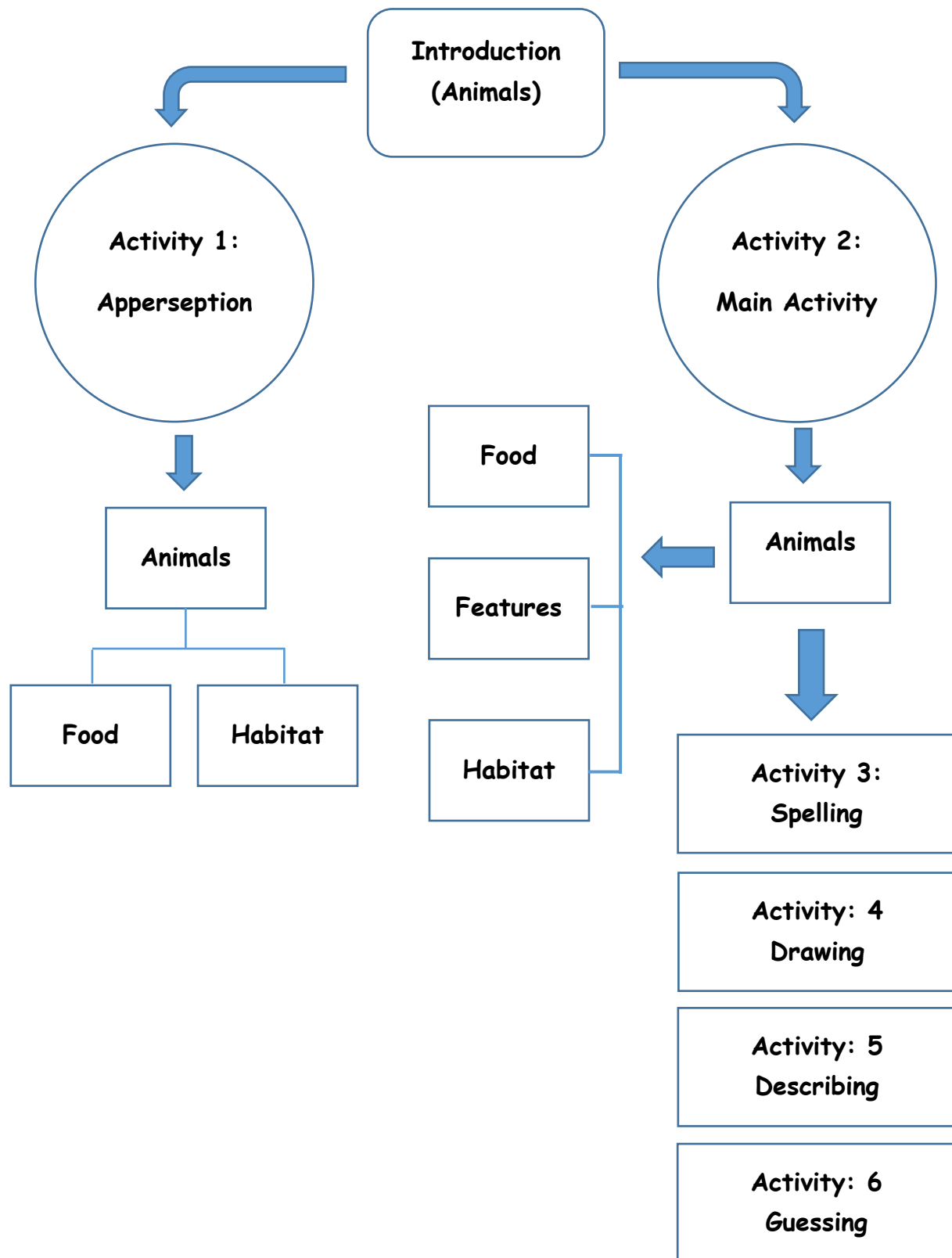


Diagram 2: Online Activity

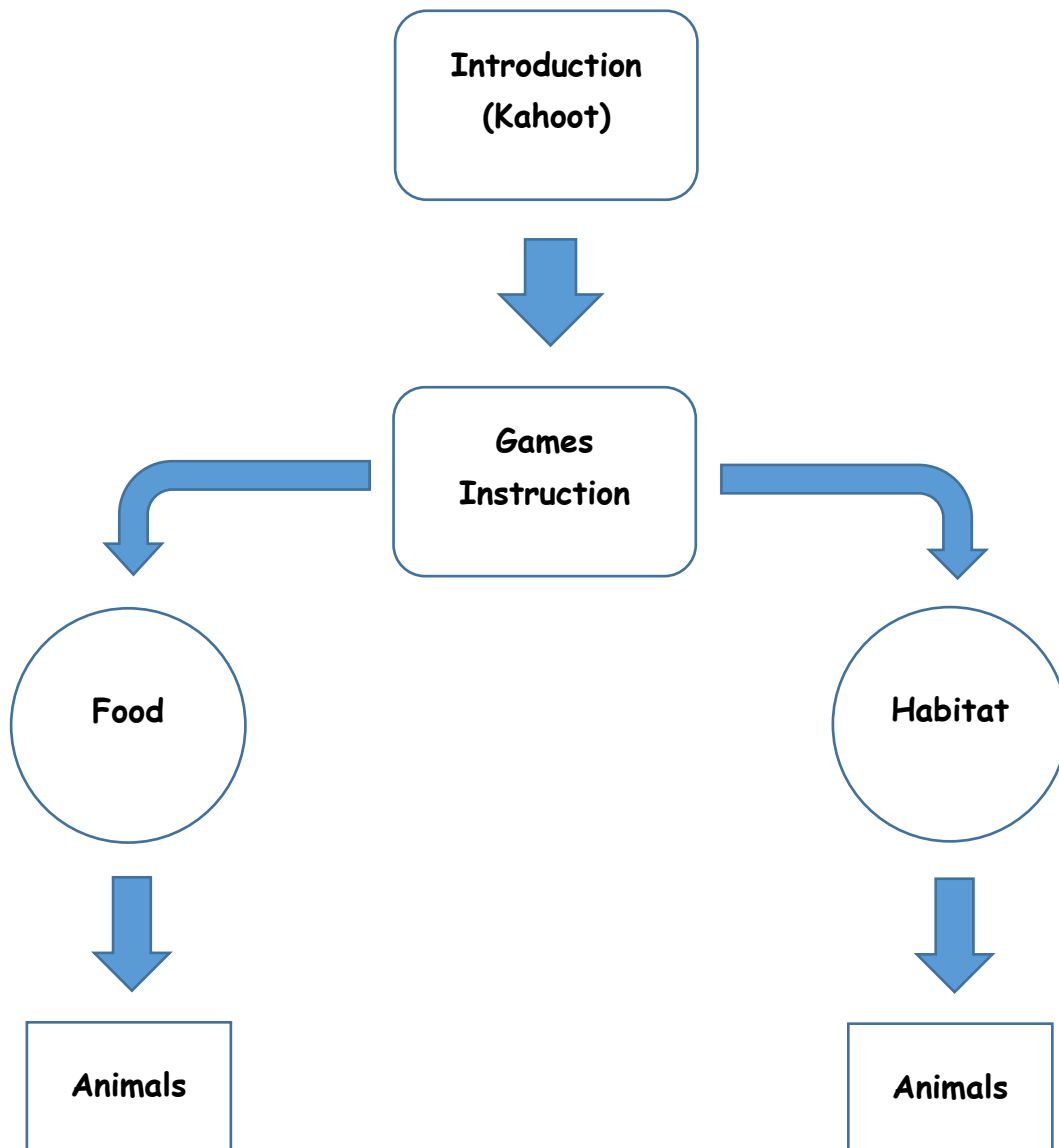
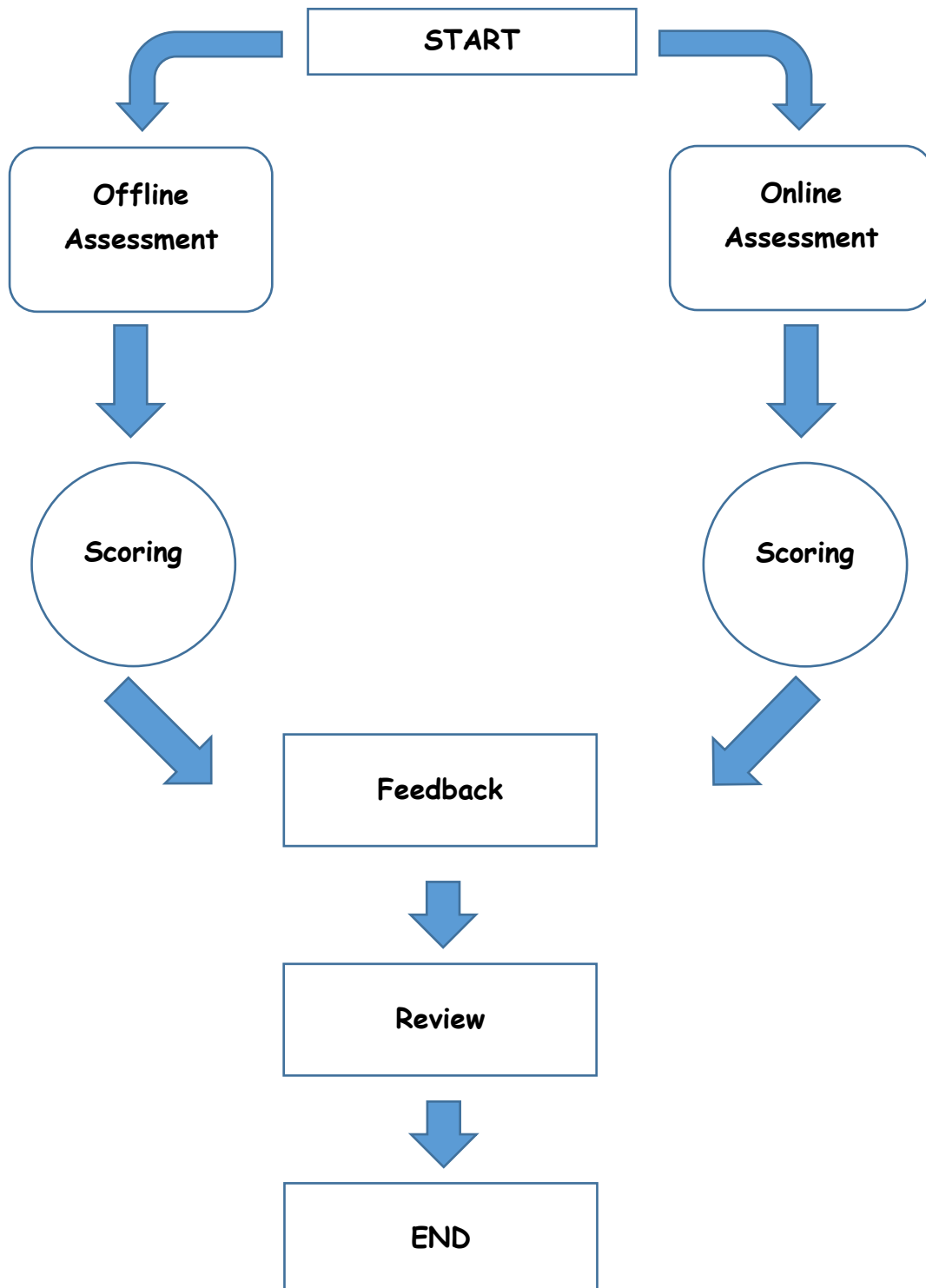


Diagram 3: Assessment



B. PENJELASAN DIAGRAM

1. Penjelasan Diagram 1 (Offline Activity)

a. Introduction

- Guru membuka kelas dengan salam dan menanyakan kabar siswa
- Guru memperkenalkan topic yang akan dibahas (Animal)
- Guru menyebutkan beberapa nama binatang yang umum dengan pengucapan yang benar

b. Apperception (activity 1)

- Guru meminta siswa untuk mengulang pengucapan bahasa Inggris guru tentang *Animal*
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan nama binatang yang mereka sukai dalam bahasa Inggris
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan binatang yang pernah mereka lihat di kebun binatang
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan binatang beserta makanannya
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan nama binatang beserta habitatnya

c. Main Activity (activity 2)

- Guru memperkenalkan beberapa nama binatang yang umum dan tidak umum didengar dalam bahasa Inggris oleh siswa
- Guru menjelaskan beberapa binatang sesuai dengan karakteristiknya
- Guru menjelaskan beberapa binatang sesuai dengan makanannya
- Guru menjelaskan beberapa binatang sesuai habitatnya
- Guru menampilkan beberapa gambar binatang dan meminta siswa menebaknya
- Guru mengecek pemahaman siswa dengan bertanya pada setiap siswa tentang nama-nama binatang
- Guru mereview beberapa nama binatang yang belum dipahami siswa
- Guru memberikan waktu 10 menit untuk siswa memahami atau menghafal beberapa nama binatang yang masih belum dipahami.

d. Spelling Task (Activity 3)

- Guru menjelaskan permainan selama 1 menit
- Guru meminta siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 orang.
- Guru menulis beberapa garis sesuai jumlah huruf nama binatang yang akan ditebak
- Guru menuliskan 2 atau 3 huruf sebagai petunjuk utama

- Guru memberikan petunjuk tambahan berupa beberapa penjelasan tentang karakteristik, makanan, dan habitat binatang yang akan ditebak
- Guru meminta siswa berdiskusi untuk menebak nama binatang dengan ejaan yang benar sesuai petunjuk yang diberikan
- Guru memberikan 2 poin bagi kelompok yang bisa menebak nama binatang dengan ejaan yang benar.
- Guru memberikan 1 poin bagi kelompok yang bisa menebak nama binatang dengan ejaan hanya salah 1 huruf.

e. Drawing Task (Activity 4)

- Guru menjelaskan permainan selama 1 menit
- Guru meminta masing-masing kelompok untuk menggambar binatang sesuai nama binatang yang guru sebutkan dipapan tulis
- Guru memberikan waktu menggambar selama 1 menit untuk 1 gambar
- Setiap kelompok mendapatkan 2 nama binatang yang akan digambar sesuai giliran bermain
- Guru memberikan poin 1 untuk setiap gambar yang benar atau sesuai dengan apa yang guru sebutkan

f. Describing Task (Activity 5)

- Guru menjelaskan permainan selama 1 menit
- Guru menanyakan nama 1 binatang yang sukai pada setiap kelompok
- Setiap kelompok diminta untuk mendeskripsikan binatang yang disukai tersebut pada satu kertas HVS yang disediakan guru
- Kalimat yang digunakan untuk mendeskripsikan adalah kalimat sederhana seperti: *it has...., it eat..... it lives in.....* Contoh: *it has long tail, it it eats banana, it live in dessert.*
- Poin diberikan berdasarkan benar tidaknya per-kalimat. Penilaian dilakukan dengan memberikan 1 poin untuk per-kalimat yang benar.

g. Guessing Task (Activity 6)

- Guru menjelaskan permainan selama 1 menit
- Guru menyediakan beberapa kertas bertuliskan nama binatang yang digulung kecil sebagai bahan undian binatang yang akan diperagakan
- Guru meminta kelompok pertama untuk mengambil undian nama binatang untuk diperagakan didepan kelas
- Siswa memperagakan binatang sesuai dengan nama binatang yang tertulis dikertas undian
- Kelompok lain diminta untuk rebutan menebak nama binatang yang diperagakan dalam bahasa inggris

- Jika benar menebaknya, kelompok yang menebak dan memperagakan akan mendapatkan 2 poin
- Jika salah menebaknya, kelompok yang menebak tidak mendapatkan poin, sedangkan kelompok yang memperagakan hanya mendapat 1 poin
- Giliran yang memperagakan sesuai urutan kelompok yang sudah diatur pada Activity 3.

Contoh Soal Offline Game

Spelling Task

Contoh Soal Spelling Task

Jawaban Spelling Task

__ L __ P __ __ __ T

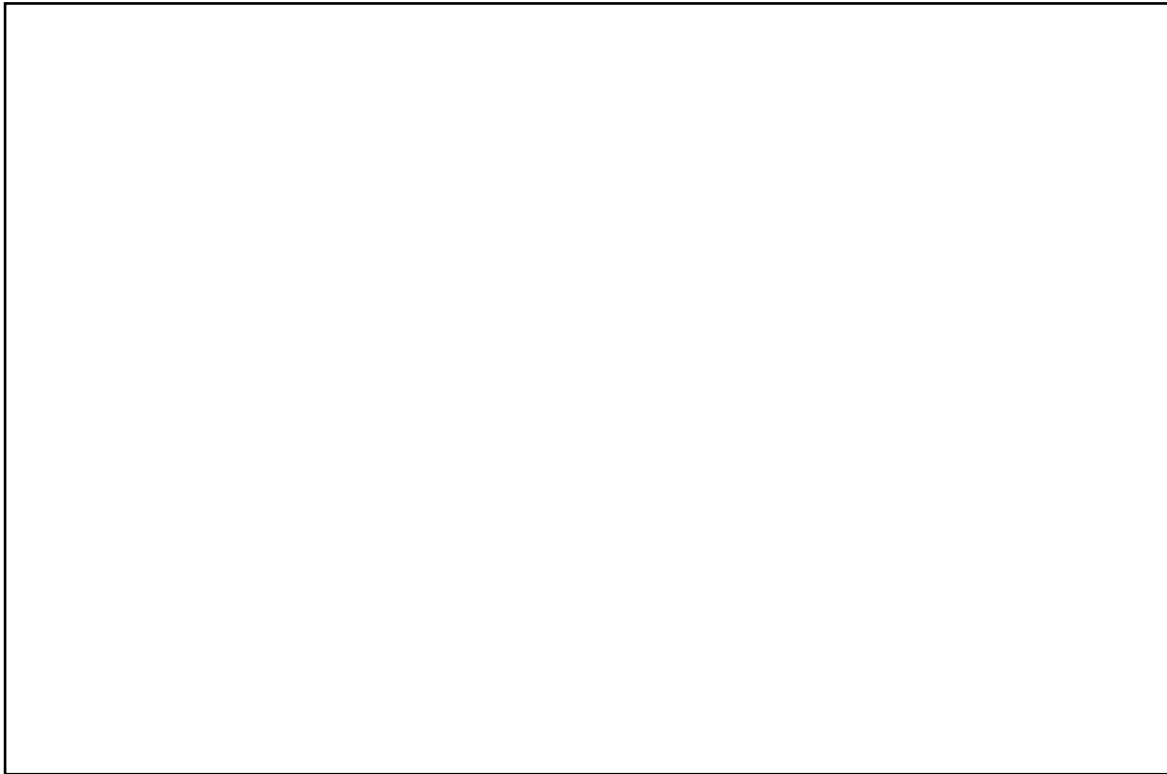
ELEPHANT

Drawing Task

Chicken and Rabbit

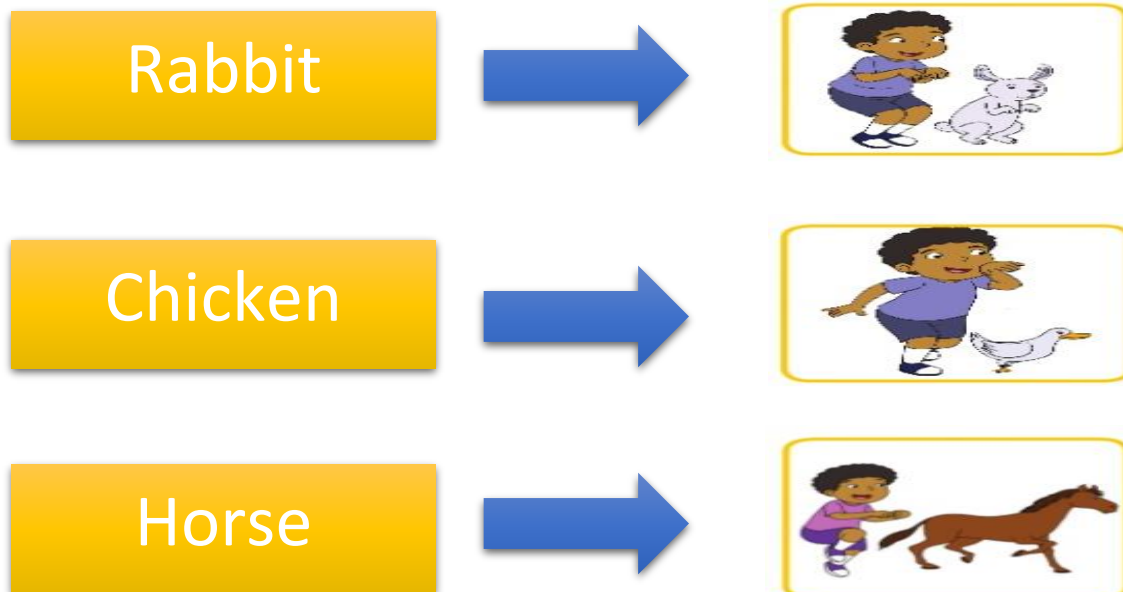
--	--

Discribing Task



Guessing Task

Immitating the animals and guessing the name of the animal.



2. Penjelasan Diagram 2 (Online Activity)

Pengenalan aplikasi Kahoot (Introduction to Kahoot)

Kahoot merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan Guru atau Kreator untuk membuat sebuah permainan online yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan (berkompetisi). Dengan adanya Kahoot, Guru bisa membuat latihan soal dari materi pelajaran yang telah diajarkan. Selain itu, Kahoot bisa menambah ketertarikan siswa dalam melatih kemampuan atau skill Bahasa Inggrisnya dengan cara yang menyenangkan. Kemudahan dalam menyisipkan variasi berupa gambar, suara, video dan deskripsi ke dalam aplikasi ini sangat membantu guru untuk menarik siswanya mempelajari materi-materi bahasa Inggris. Hal-hal yang dapat dilakukan Guru dalam pembuatan latihan soal sesuai materi yang diajarkan dapat dilakukan sebagai berikut: 1) perencanaan variasi (gambar, video, deskripsi, dan lain-lain) , 2) Pemilihan materi pembelajaran, 3) pembuatan soal latihan sesuai materi pembelajaran, 4) pengintegrasian latihan soal ke dalam Kahoot, 5) Mendesain urutan dan variasi soal. 6) percobaan hasil pembuatan latihan soal, 7) evaluasi dan perbaikan, 8) implementasi (Game Bahasa Inggris Kahoot siap digunakan).

Pengoperasian Kahoot sangatlah mudah baik bagi guru maupun siswa. Hal ini dikarenakan fitur Kahoot yang sederhana, menarik, teratur atau rapi, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Setelah guru membuat permainan melalui aplikasi Kahoot ini, tugas guru hanya menjelaskan materi dan instruksi-intruksi permainan yang dibuat. Instruksi-instruksi permainan harus dijelaskan dengan jelas dan berurutan agar mudah dipahami dan diikuti oleh siswa yang ingin belajar menggunakan permainan yang dibuat oleh guru. Oleh karena itu, prosedur atau instruksi dapat dituliskan atau dibacakan kepada siswa sebelum permainan dimulai. Sedangkan, untuk permainan Kahoot tentang animal atau binatang ini dapat dilaksanakan dengan mudah melalui beberapa instruksi seperti dibawah ini.

Instruksi pengoperasian aplikasi permainan Kahoot (Game Instructions)

- Guru meminta siswa untuk mendownload aplikasi Kahoot di playstore melalui HP mereka maupun HP yang disediakan oleh Guru
- Guru meminta siswa membuat akun atau mendaftar pada aplikasi Kahoot tersebut.
- Guru mengklik aplikasi Kahoot dan mengklik latihan soal (yang sudah dibuat) untuk dimainkan
- Guru memilih menu PLAY untuk memulai permainan dan akan muncul menu CHALLENGE, PRACTICE and
- Guru menekan menu CHALLENGE untuk mengajak siswa bermain bersama. Setelah memilih menu CHALLENGE, akan muncul PIN untuk di berikan kesiswa
- Guru memberitahukan PIN kepada siswa dan meminta siswa untuk memasukkan PIN permainan di aplikasi Kahoot mereka masing-masing
- Permainan dimulai. Guru berperan sebagai monitor, sedangkan siswa sebagai pemain

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu bahwa ada 2 jenis permainan dengan instruksi permainan sebagai berikut:

a. Instruksi Permainan pertama (Binatang dan makanannya)

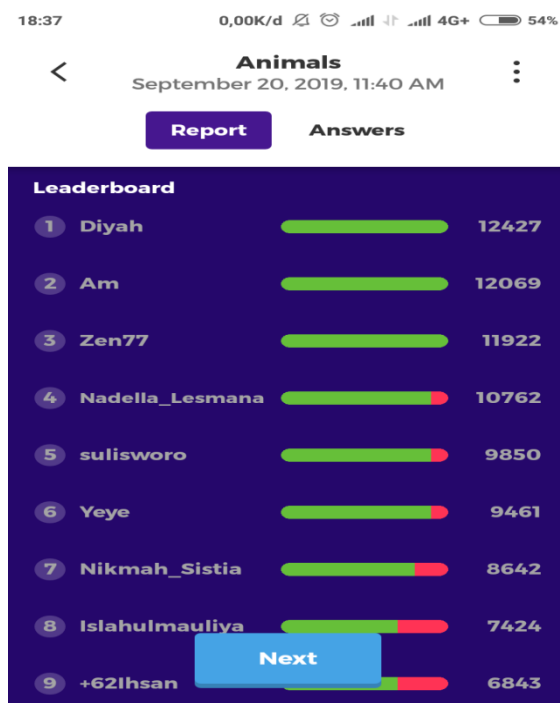
- Guru meminta siswa untuk menebak nama binatang berdasarkan gambar makanan dan deskripsinya dalam bahasa Inggris.
- Guru menjelaskan bahwa permainan pertama berjumlah 5 soal dengan waktu menjawab masing-masing soal selama 20 detik.

b. Instruksi Permainan kedua (Binatang dan Habitatnya)

- Guru meminta siswa untuk menebak nama binatang berdasarkan gambar Habitat dan deskripsinya dalam bahasa Inggris.
- Guru menjelaskan bahwa permainan kedua berjumlah 5 soal dengan waktu menjawab masing-masing soal selama 20 detik.

Catatan: Guru memonitor permainan dan memperhatikan skor yang didapatkan siswa. Setelah selesai bermain. Guru mencatat skor yang didapatkan siswa untuk penilaian.

Penilaian untuk permainan Kahoot bisa dinilai dari jumlah soal yang benar atau bisa juga dari skor yang tampil dilayar Kahoot bagian Report hasil permainan. Berikut adalah contoh dari tampilan aplikasi Kahoot tentang jumlah skor setiap siswa dan podium juara sebagai bentuk apresiasi bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.



(Contoh Skor siswa di aplikasi Kahoot)



(Contoh Juara dalam Permainan)

3. Penjelasan Diagram 3 (Assessment/Penilaian)

Assessment (Penilaian)

a. Penilaian Offline Activity + Online Activity

- Guru menjumlahkan Skor Offline Activity dan Online Activity untuk mendapatkan skor akhir siswa
- Guru mengumumkan score siswa (bila dibutuhkan)

b. Feedback

- Guru memberikan ucapan selamat kepada siswa yang mendapatkan skor tinggi
- Guru memberikan semangat kepada siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah
- Guru memberikan beberapa tips untuk menghafal (Flash card, membaca keras, membaca berulang-ulang, dan lain-lain)
- Guru merekomendasikan siswa yang mendapat skor tinggi untuk menambah lagi kosa kata Bahasa Inggrisnya tentang binatang
- Guru mengajak siswa yang mendapatkan skor sedang dan rendah untuk mengulang kosa kata yang sulit menurut mereka bersama-sama
- Guru mengoreksi pengucapan dan bagian-bagian yang mereka anggap sulit
- Guru memberikan saran kepada siswa yang mendapatkan skor sedang dan rendah untuk mempelajari ulang kosa kata yang mereka anggap sulit di rumah
- Guru menyarankan siswa untuk sering-sering membawa dan membuka kamus untuk mengetahui makna dari suatu kosa kata bahasa Inggris
- Guru memberikan beberapa motivasi tentang manfaat menambah kosa kata Bahasa Inggris.
- Guru memberikan inspirasi keberhasilan seseorang yang rajin belajar dan konsisten dalam mencari ilmu
- Guru memberikan semangat kembali kepada siswa untuk mempelajari kosa kata Bahasa Inggris.

c. Review

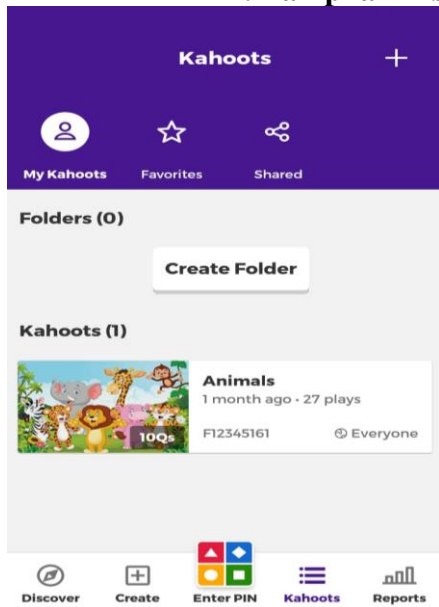
- Guru menanyakan kembali pemahaman siswa mengenai nama-nama binatang dalam Bahasa Inggris
- Guru menanyakan kembali nama binatang berdasarkan makanannya
- Guru menanyakan kembali nama binatang berdasarkan habitatnya
- Guru memberikan penjelasan singkat mengenai binatang beserta karakteristiknya

d. Menutup materi pembelajaran

- Guru meminta siswa untuk mempelajari kembali topik pembelajaran hari ini (tentang nama-nama binatang dalam bahasa Inggris)
- Guru mengucapkan terima kasih kepada siswa atas perhatiannya
- Guru mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam.

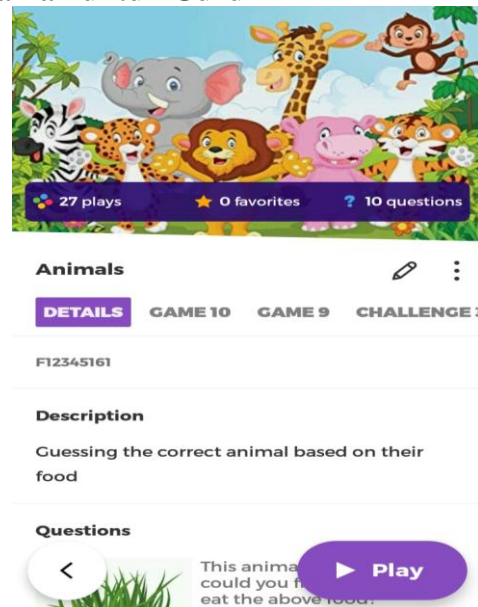
C. TAMPILAN INSTRUKSI PERMAINAN

1. Tampilan Instruksi Permainan untuk Guru



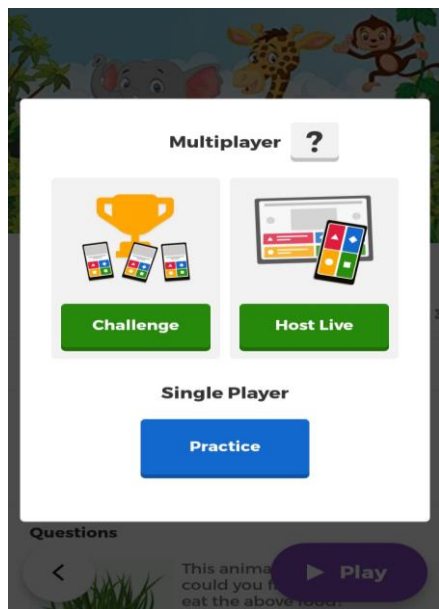
Screenshot 1

Tampilan awal Kahoot! (klik gambar animals untuk masuk menu permainan)



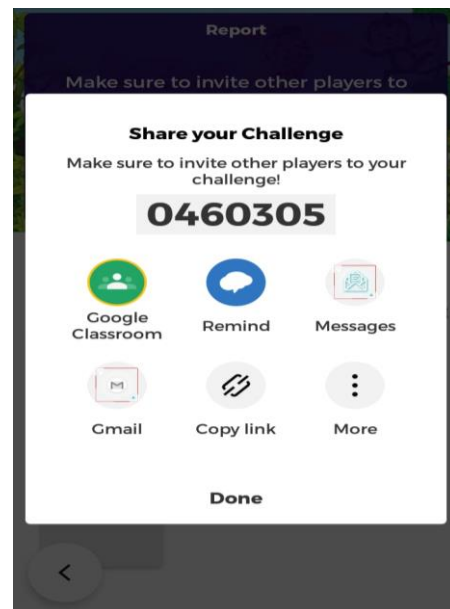
Screenshot 2

Tampilan menu permainan (klik tombol **Play** untuk memulai permainan)



Screenshot 3

Tampilan pilihan jenis permainan (klik Challenge untuk mengajak siswa bermain)



Screenshot 4

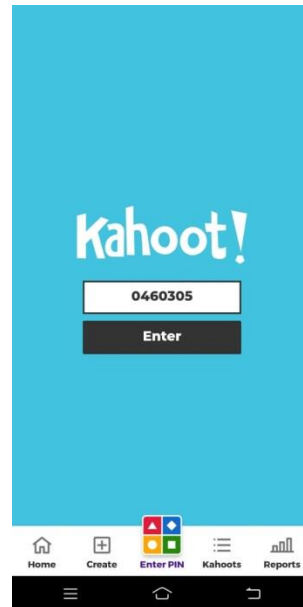
Tampilan pin challenge (bagikan pin kepada siswa yang diajak bermain)

2. Tampilan Instruksi Permainan Untuk Siswa



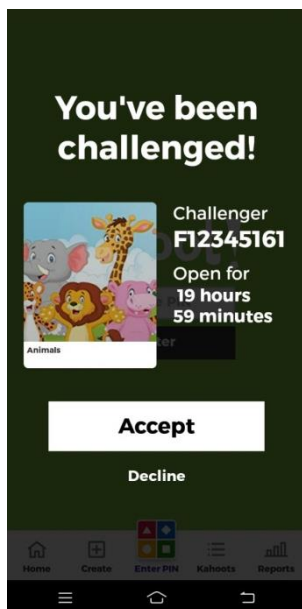
Screenshot 1

Tampilan awal untuk memulai permainan



Screenshot 2

Masukkan pin yang disebutkan guru



Screenshot 3

Klik Accept untuk menerima Challenge dari guru



Screenshot 4

Tulis nama pemain (siswa)



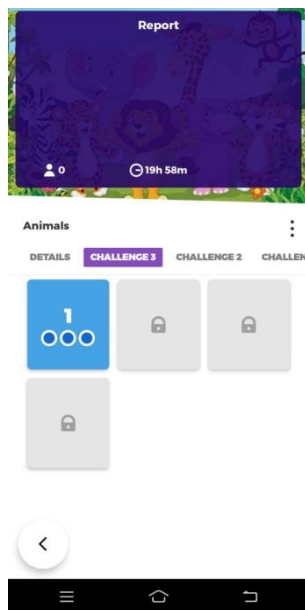
Screenshot 5

Tampilan contoh input nama pemain (siswa)



Screenshot 6

Klik tombol **Ok, go!** untuk mulai bermain



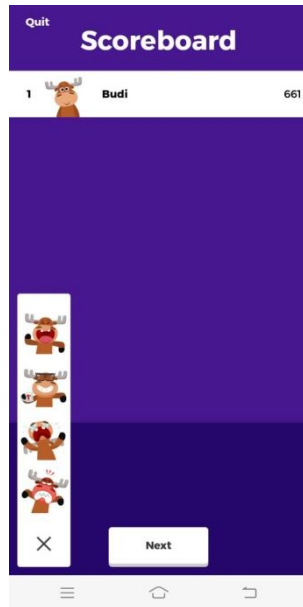
Screenshot 7

Tampilan round pertama permainan yang harus diselesaikan siswa



Screenshot 8

Tampilan contoh soal round pertama permainan



Screenshot 9

Tampilan skor sementara, klik **Next** untuk melanjutkan permainan



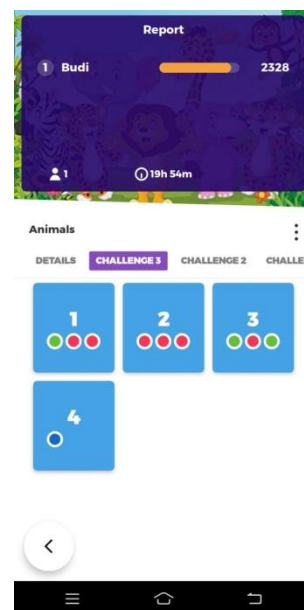
Screenshot 10

Tampilan contoh soal round kedua permainan



Screenshot 11

Selanjutnya, jawablah semua pertanyaan dari setiap round



Screenshot 12

Tampilan round terakhir dari permainan (siswa dan guru dapat melihat skor akhir permainan)

D. LEARNING MATERIAL

1. Animal and Underground

Animals



Animals are organisms coming from Animalia kingdom. Animals live in the forest, desert, pole, ocean, fresh water, underground. The study who learn about animal is called Zoology. Animal can be herbivore (plant-eated animal), carnivore (meat-eated animal), omnivore (animal who eat everything). Animals have its own characteristic and uniqueness. Some of them can hide themselves. Some of them can defend themselves to avoid dangers from other animals.

Underground



Many animals live in underground. They are very small and they can dig the soil very well. One of the famous animals is worm. Worm can help the farmer to fertilize the soil. Underground can be a safe place for particular animals.

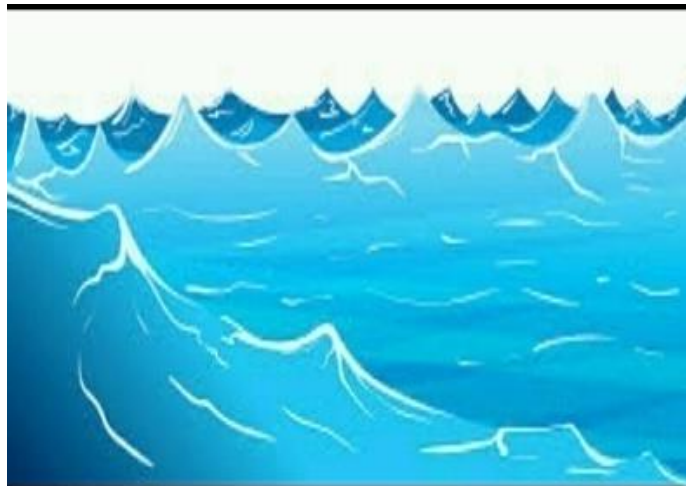
2. North Pole and Salt Water

North Pole



The North Pole is located in arctic around Russia, Alaska, Canada, Greenland, and Iceland. The North Pole is opposite the South Pole. There are some animals live in this place, such as polar bears, walrus.

Salt Water



The salt waters that cover the greater part of the earth's surface. a division of these waters, of considerable extent, more or less marked off by land boundaries: the North Sea. a large lake or landlocked body of water.

3. Desert and Forest

Desert



A desert is a landscape area where little precipitation occurs. Desert is not suitable for the living of plants and animals. Almost there is no plant and animals live in this place. The only certain animal can live in this place, such camel. The lack of vegetation exposes the unprotected surface of the ground to the processes of denudation.

Forest



Forest is a piece of land with some trees. Many animals live in the forest. Most of the animals that live in the forest are wild animals. Forest is a place to live and survive many animals. Forest is a place to grow any tress.

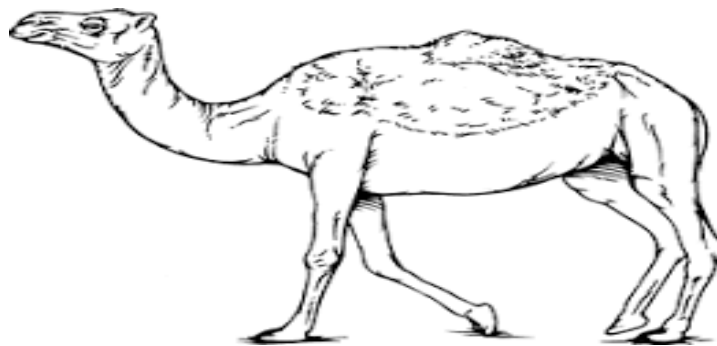
4. Fish and Camel

Fish



Fish can live in the water. Fish take a breath with it is gill. Fish continue it is generation by laying eggs. Fish swim in the river and also on the beach. There are kinds of fish. Fish swim by using fin.

Camel



Camel is one of the mammal animals. It is a tame animal. Camel has four legs, long tail. Camel usually eats grass and leaves. It can survive by using up the fat reserves in their humps. Camel usually lives in middle east, but sometimes can find in Indonesia, such in the zoo.

5. Walrus and Snail

Walrus



Walrus (*Odobenus rosmarus*) is mustachioed, long-toothed mammals that have similarities to seals or sea lions. Walruses are found scattered in arctic seas, gathering with their colonies on ice-covered plains. Walruses have long fangs and two pairs of fins for swimming and moving on ice sheets. Walruses are carnivorous animals. Having a thick mustache that is sensitive, walruses can detect food even in the sea to a depth of 100 meters. One of the interesting things about walruses is that instead of using teeth to chew, these mammals suck food that consists of soft animals such as shellfish, worms, squid, octopus, and small fish.

Snail



Snail is actually a term given to shelled gastropod at the adult phase. Snails are a type of invertebrate animal but have a hard shell. Snails can be found in a variety of different environments, from trenches to deserts, even to very deep seas. Most snail species are marine animals but many also live on land, freshwater, and even brackish water. Snails are unique because their bodies can release mucus to help with movement and reduce friction so that the snail can avoid injury to the soft lower body. The slime can also help snails to keep away dangerous insects such as ants.

6. Swallow and Worm

Swallow



Swallow is a type of bird that is able to make a nest by using its saliva. Swallow body shape is similar to the structure of the sparrow's body so it is very aerodynamic when flying. Swallows usually look for food, both in the fields, forests, rivers and swamps. The original habitat of swifts is in remote caves or in crevices of rock because the swallow prefers to build its nest in a humid, calm, safe, and free from air pollution. But lately, swallow bird habitat has been seen in several human settlements with the aim of swallow cultivation.

Worm



Worms, which have body features like the annulus ring, are one of the animals that make the soil fertile. Worms are known as animals that occupy the humid surface of the soil and belong to a group of animals that are invertebrate. Worms are nocturnal animals whose activities are more at night and during the day are used for rest. At night, the worms will come out of the ground and take the leaves that fall from the tree. The leaves will be stored in the nest so it is softer to eat. Apart from leaves and roots, worms also like to eat small creatures, for example, nematodes, protozoa, rotifers, and bacteria that are in the soil.

7. Tiger and Whale

Tiger



Tiger is the largest type of cat in the world in its species. Tigers have reddish orange fur with vertical black stripes on the shoulders and sides that vary in size, distance and length. Tiger fur can function for disguise, warmth, and self-protection. Tigers include the type of animal that looks for food in the morning and at dusk. All tigers are carnivores; they generally eat deer, buffalo, wild boars, and antelope. They sometimes hunt sloth bears, dogs, monkeys, hare, leopards, snakes and crocodiles. Tigers inhabit lowland green tropical forests, dry thorn forests, monsoon forests, birch trees and shrubs, mangrove swamps, and tall grass forests.

Whale



Whales are animals from a group of mammals that live in the deep ocean. Whales are not included in the type of fish because they are very large and have their own characteristics. Whales have characteristics from the shape of the body, teeth, to the respiratory system. Whales breathe using the lungs instead of using the gills. The method of breeding whales is viviparous, that is, breeding animals by giving birth or giving birth. During this time, the female parent teaches her children where to find food and breed, and how to protect themselves from predators.

8. Ape and Leech

Ape



Ape is an animal coming from primates kingdom. Ape has black fur and long arms with long finger. Ape can walk by his two legs very well. Ape likes fruit and some insects. Ape live in colony, but sometimes live in soliter if some of them authorize the territory area. Ape live in the forest. They look for the food by hanging on the trees one by one.

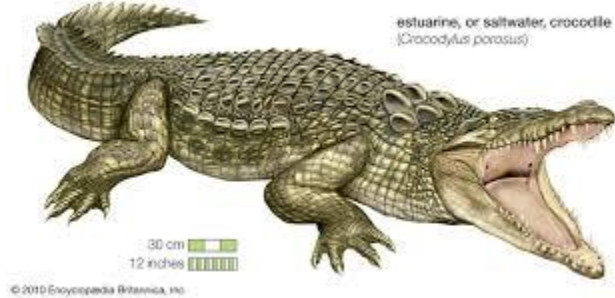
Leeche



Leeches are animals which live in the water. Its body has many segment and very slippery. They can walk by moving their body. Leech mostly has darkish colour. But, there are some of them has red, green, and brown colour. Leeches' teeth is very sharp. They eat blood from animal or human. Leech live in colony in the fresh water.

9. Crocodile and Finch

Crocodile



Crocodile is a carnivore animal. It likes eat deer, goat, chicken, and other herbivore animals. It live in two areas, in the water and on the land. Crocodile has strong teeth and strong body. It has small eyes and dark body. Crocodile has several speacies. Its leg is very short and has claw. Crocodile is a reptile which live many years ago. It is an animal like lizard.

Finch



Finch is a bird with small body and short beak. Finch has many species with different colour. Most of them are brown. But there are some are red, green, white, blue, and grey. Finch is a herbivore animal. Finch likes eat seed. Most of them live in colony. They can make an invason toward the existence of food (seed from plants).

10. Buffalo and Beaver

Buffalo



Buffalo is a herbivore animal. It eats grass. Buffalo similar with cow, but it is very wild. Buffalo can be found mostly in africa. Buffalo has dark skin and with long torn. Buffalo can be used to plough the soil for rice field. Some traditional farmers use buffalo because they can save the consumption of agricultural cost. Buffalo has stronger bone and muscle than cow.

Beaver



Beavers is an animal like a cat with larger body and has thick fur. Beaver is a carnivore animal. It likes eat fish. It live in the water and sometime go to the land to find the wood for his home. Beaver's teeth is very strong and sharp. It can bite the wood very well. Beaver make his own home by collecting the wood and arrange it around the side of river or lake. Beaver is a soliter animal.

11. Polar Bear and Fruits

Polar Bear



Polar bear is a carnivore animal. It likes eat fish. It's skin and fur is very thick. Polar bear live in the pole. This animal can run fast and swim in the cold water. Polar bear has very short tail with round ears. The female is smaler than the male. Its body could reach 410-720 kg.

Fruits



Fruits are organic food sources. It is needed by animal and human to get many nutrients in it. Fruit contains vitamin and other nutrients. It taste can be sweet, sour, and bitter. The sweet fruits are papaya, apples, watermelon, manggo, and many others. The sour fruits are strawberry, soursoup, and many others. The bitter fruits are bitter melon and many others.

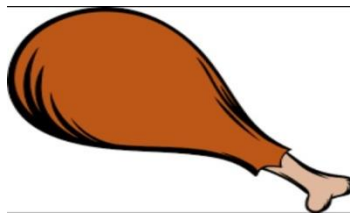
12. Seed, Fried, and Plant

Seed



Seed is the source of embryo which grow from the plant. It is covered by an outside skin. after fertilization with pollen and some growth in the parent plant. Embryos are developed from zygotes and seed coat from integument ovules. The seed is product of mature ovules. We can plant something from the seed. The seed will grow and change to be really plant with leaves, flowers, fruits, and many things.

Fried Chicken



Fried chicken is delicious food. Most of people like it. Most of animal also like it. Fried chicken is made from chicken. Chicken cut joints with bones and skin. The fried chicken consists of pieces of chicken that battered or covered by flour with the special ingredients then fried. It can be crispy and nice taste.

Plant



Many plants in around us. One large family is Gramineae or Poaceae of monocotyledonous. It has small and narrow leaves, hollow stems, and very small clusters of flowers, usually pollinated by the wind, it has also long leaves. It is looked like grass. Grass is also plant. We can use grass for animal food, fertilizer, and many things.

Example Of Animals Description

13. My Lovely Cat – My Rabbit

My Lovely Cat



I have pet at home. I like a cat to be my pet. I love a stray cat. So, I take a stray cat as my pet. He has orange and white fur, his fur is very soft. I like to play with his fur. He has a long tail. He likes to play with his tail on the grass. He also always tried to catch his tail. I also like holding it in my hand. He was really fun, he liked to play with me and new things he discovered. I love it very much.

My Rabbit



I have a very nice pet. Rabbit is one of nice animal. Rabbit is tame animal. I have a rabbit as my pet. He has two colors of fur. His fur is white and has black spots. He has long ears and short tails. He also has cute big red eyes. His eyes are so clear. My rabbit likes to eat carrots and other vegetables. It makes him healthy. When I take my rabbit out of its cage, he usually jumps in every place and it is difficult for me to take care of him. So, I could put him in a cage because I was afraid he would run away. I like to play with him. I don't want to stay far from my rabbit because I love him so much. He is really my friendship.

14. Camel and Polar Bear

Camel



Camel is a nice animal. It is a great animal. It is a famous animal in Egypt. It is best known for the large mounds on back. Camels live in the desert. They can eat almost any type of plant including dried, thorny, or bitter plants that other animals might not want to eat for example cactuse. They store fat in the hump. These fats can be converted into water and energy when they have not had food or water to drink.

Polar bears



Polar bears are famous for their extraordinary animal. Many of them live in the polar sea. There it is seen not only on land and fixed ice, but in floating ice several leagues at sea. In winter, they sleep very deep under snow or ice. At sea, they eat fish, seals and whale carcasses. On land, prey on deer and other animals, and will like the Black Bear, eat many types of berries. They wait in a gloomy state for the sun to return. Black bears live in the forests of the United States, and they are not as big as poles or brown bears, but their way of life is very similar to polar bear bears.

F. Hasil dan Temuan dalam Penerapan Game Interaktif terhadap Siswa-Siswi SMP

1. Hasil Analisis Wawancara Penerapan game interaktif (Kahoot)

Pada media pembelajaran games interaktif ini, kami mengambil 5 responden. Kami melakukan interview dari responden 1 sampai 5. Isi dan jumlah pertanyaan yang kami ajukan pada setiap responden adalah sama. Gambaran dari hasil interview yang kami dapatkan dari responden 1 sampai 5 akan dipaparkan lebih lanjut di bawah ini. Gambaran interview yang kami paparkan adalah menurut ketertarikan, pengoperasian, dan keaktifan.

Responden 1 tertarik pada permainan games interaktif ini. Responden 1 berusaha mengamati dengan seksama baik gambar dan pertanyaan. Responden 1 juga bisa mengoperasikan games interaktif dengan baik setelah mengetahui langkah-langkahnya. Responden 1 aktif dalam bertanya sesuatu yang belum dia ketahui seperti arti kata dalam soal dan cara pindah ke pertanyaan selanjutnya.

Kemudian responden 2 bisa dikatakan kurang tertarik pada permainan games interaktif ini. Mereka suka melihat soal dengan banyak gambar yang menarik. Tetapi responden 2 bisa mengoperasikan games interaktif ini dengan baik meskipun kurang tertarik pada permainan games interaktif ini. Responden 2 juga aktif dalam bertanya tentang jawaban yang tepat karena responden 2 mempunyai rasa ingin tahu yang cukup tinggi.

Sedangkan hasil interview yang kami dapatkan dari responden 3 yaitu responden 3 tertarik pada games permainan interaktif ini terlihat sekali mereka antusias berdiskusi dengan teman-temannya untuk mengetahui jawaban yang tepat. Responden 3 bisa mengoperasikan games interaktif ini dengan sangat baik karena sudah pernah bermain games ini sebelumnya. Sehingga ini bukan sesuatu yang baru lagi bagi responden 3. Responden 3 aktif dalam bertanya terlihat dari diskusi mereka dengan teman-temannya.

Hal ini hampir sama pada responden 4. Responden 4 merasa senang dengan games interaktif ini dan fokus dalam menjawab setiap pertanyaan yang muncul. Responden 4 sedikit bingung di awal pengoperasian terutama pada saat login dan memulai permainan karena ini baru yang pertama kali. Responden 4 sering bertanya tentang langkah-langkah perpindahan selanjutnya.

Responden kami yang terakhir adalah responden 5. Responden 5 terhibur dengan games interaktif ini karena baru pertama kali memainkan games interaktif ini. Responden 5 bingung dalam pengoperasian games interaktif ini karena baru pertama kali memainkannya. Tetapi hal itu tidak menghalangi responden 5 untuk mengetahui sesuatu hal yang baru. Responden 5 sangat penasaran dengan cara menggunakan dan trik menjawab pertanyaan dan responden 5 berusaha untuk menemukan jawaban dari setiap pertanyaan pada media pembelajaran games interaktif ini.

2. Hasil Observasi Penerapan game interaktif (Kahoot)

Mimik wajah	Gesture	Keaktifan
<p>Mimik wajah dari 3 responden terlihat berbinar-binar. Mereka tidak bisa lepas dari handphone. Mereka juga terlihat saling bercanda dan tertawa satu sama lain.</p> <p>Mimik wajah dari 2 responden terlihat senang tapi masih terlihat sedikit bingung.</p>	<p>Tiga (3) responden dalam games interaktif ini sangat antusias. Itu terlihat dari mereka suka sesekali berpindah ke tempat temannya untuk sekedar melihat jawaban temannya. (membandingkan jawaban).</p> <p>Dua (2) responden lainnya terlihat hanya mengikuti permainan teman mereka.</p>	<p>Tiga (3) responden sangat aktif. Mereka bertanya satu sama lain dan berdiskusi tentang jawaban mereka. Mereka juga saling berargumen tentang jawaban yang paling benar.</p> <p>Dua (2) responden tidak terlalu berdiskusi dengan temannya. Tetapi tetap mengikuti permainan dengan mendengarkan teman mereka.</p>

REFERENSI

I Nyoman Mardika. 2008. PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SD. 29 Oktober 2019.

Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (Eds.) (2003). Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective. Singapore: Prentice Hall.

Tarigan, H. G. (1986). Pengajaran kosakata. Bandung: Penerbit Angkasa.

Philips, R. (1997). A practical guide for educational applications. London: Kogan Page limited.

Pikulski, J. J. & Templeton, S. (2004). Teaching and developing vocabulary: key to long-term reading success.

Asuideria. 2017. *Kegunaan dan Manfaat Kahoot*.

<https://asuiblo.blogspot.com/2018/04/kegunaan-dan-manfaat-kahoot.html>

<https://www.sederet.com/tutorial/10-contoh-descriptive-text-dalam-bahasa-inggris/>

<https://images.app.goo.gl/gLuBuu6VdYNEGoh9>

<https://www.google.com/search?q=swallow%2C+walrus%2C+snail%2C+worm&oq=swallow%2C+walrus%2C+snail%2C+worm&aqs=chrome..69i57j33.18459j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://bahasainggrismudahsite.wordpress.com/category/the-crocodile-descriptive-text/>

https://www.google.com/search?safe=active&biw=1350&bih=631&ei=9_qnXd26D9S0rQHUoJnYDg&q=beaver+description&oq=beaver+description&gs_l=psy-ab.3..0i7i30l10.81855.85267..86361...1.2..2.999.5657.3-1j1j1j5.....0....1..gws-wiz.....0i71j0i67.PpGBCiFRVNs&ved=0ahUKEwidkr3pxqLIAhVUWIsKHVRQBusQ4dUDCAs&uact=5

https://www.google.com/search?q=buffalo+description&safe=active&biw=1350&bih=631&source=Inms&sa=X&ved=0ahUKEwig_c_hxqLIAhWCdn0KHasJC-4Q_AUIDSgA

https://www.google.com/search?q=finch+description&safe=active&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwig_-2PxKLIhUCeysKHborC4IQ_AUIEigB&biw=1350&bih=631

https://www.google.com/search?q=crocodile+description&safe=active&source=Inms&sa=X&ved=0ahUKEWjk7cfRwKLIhVKf30KHWi2AXAQ_AUIDSgA&biw=1350&bih=631&dpr=1

https://www.google.com/search?q=leech+description&safe=active&source=Inms&sa=X&ved=0ahUKEwiTtM6JwKLIhUMf30KHckLDb8Q_AUIDSgA&biw=1350&bih=631&dpr=1

https://www.google.com/search?q=ape+description&safe=active&source=Inms&sa=X&ved=0ahUKEwiT69XFv6LIAhWYV30KHeDfB1cQ_AUIDSgA&biw=1350&bih=631&dpr=1

BIODATA PENULIS



Rondiyah lahir di Bantul pada tanggal 9 Desember 1990. Penulis beralamat di Sanggrahan, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Penulis sedang menempuh studi S2 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, pada tahun 2018. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Penulis adalah seorang pengajar di Sekolah Dasar Muhammadiyah di SD Muhammadiyah Pulokadang, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Kegiatan sehari-hari penulis adalah mengajar di SD Muhammadiyah, Belajar di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Volunteer pengajar sanggar belajar PUSAKA di Dusun Sanggrahan yang merupakan tempat tinggal penulis. Penulis menyukai dunia pendidikan dan ingin mengabdikan diri menjadi seorang pengajar.



Nurul Ihsan, lahir di Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara barat pada tanggal 22 Oktober 1990. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Penulis mengenal dunia pendidikan pertama kali setelah masuk Sekolah Dasar pada tahun 1997 hingga tahun 2003 di SD Negeri 1 Kelayu Selatan. Penulis kemudian meneruskan pendidikan pada tahun 2003 di SMP Negeri 1 Labuhan Haji dan lulus tiga tahun kemudian di tahun 2006. Di tahun yang sama, pendidikan dilanjutkan ke jenjang Menengah Atas selama tiga tahun di Madrasah Aliyah Mu'allimin Nahdlatul Wathan Anjani dan lulus pada tahun 2009. Tepat di tahun ini juga, penulis mengikuti pendidikan non formal untuk mendalami Qu'an dan Hadits selama empat tahun di Ma'had Darul Qur'an wal Hadits Al-Majidiyyah Asy-Syafi'iyah Nahdlatul Wathan Anjani dan selesai pada tahun 2013. Setelah setahun mengikuti pendidikan non formal, tepatnya pada tahun 2010, penulis melanjutkan pendidikan S-1 di Universitas Nahdlatul Wathan Mataram dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan menyelesaikan studi pada tahun 2015. Setelah lulus kuliah, penulis sempat bekerja sebelum meneruskan pendidikan magister di Fakultas Pascasarjana Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 2018 sampai saat ini.



Fahmi lahir di Sengawang, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat, pada 13 Februari 1994. Fahmi merupakan anak ke-enam dari tujuh bersaudara. Penulis lulus dari Sekolah Dasar pada tahun 2007 (SD Negeri 3 Sengawang Tengah). Tiga tahun kemudian, penulis lulus dari SMP Negeri 6 Teluk Keramat pada tahun 2010. Tiga tahun kemudian penulis lulus dari SMA Negeri 3 Teluk Keramat pada tahun 2013. Kemudian penulis diterima di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Ahmad Dahlan di Yogyakarta. Pada bulan November 2017, penulis lulus dari S1 Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Ahmad Dahlan. Kemudian ia melanjutkan pendidikan untuk menempuh Program Pascasarjana di Universitas Ahmad Dahlan dengan bidang yang sama, yaitu Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis bekerja sebagai Guru atau Pelatih Bahasa Inggris di SDIT BAIK, SD Muhammadiyah Nitikan, dan TKIT AL-AMIN di Yogyakarta.



Ambarwati Budi R. lahir di Gedangsari, Gunungkidul, Yogyakarta pada 3 Desember 1989. Penulis merupakan mahasiswa M-PBI Universitas Ahmad Dahlan. Penulis merupakan alumni S1 Universitas Ahmad Dahlan Dan pernah berkesempatan mengajar di Thailand. Penulis sampai sekarang masih aktif sebagai mahasiswa S2 dan juga pengajar di sekolah di Yogyakarta. Penulis sangat menyukai sastra dan pendidikan. Penulis sangat antusias dalam membuat media pembelajaran yang menunjang kesuksesan dalam mengajar seperti di dalam aplikasi games interaktif ini.



Prof. Dr. Dwi Sulisworo lahir pada tanggal 14 Mei 1967. Beliau lulusan dari ITB dan UM. Beliau beralamat di jalan Suryowijayan. Beliau mempunyai lima putri. Sampai sekarang beliau masih aktif mengajar di Universitas Ahmad Dahlan. Penelitian lima tahun terakhir kira-kira berjumlah 27 artikel. Prof. Dr. Dwi Sulisworo, M.T. berhasil menyandang predikat guru besar di bidang teknologi pembelajaran dan menjadikannya sebagai guru besar yang ke-5 di lingkungan UAD Yogyakarta.